

Mastère Hybride

Technologies Éducatives et
Compétences Numériques



tech université
technologique

Mastère Hybride

Technologies Éducatives et Compétences Numériques

Modalité: Hybride (En ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1620 h.

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/mastere-hybride/mastere-hybride-technologies-educatives-competences-numeriques

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Pourquoi suivre ce
Mastère Hybride?

page 8

03

Objectifs

page 12

04

Compétences

page 18

05

Direction de la formation

page 22

06

Plan d'étude

page 28

07

Stage Pratique

page 32

08

Où puis-je effectuer mon
Stage Pratique?

page 38

09

Conditions d'admission
au diplôme

page 46

10

Validation des crédits

page 50

11

Méthodologie

page 54

12

Diplôme

page 62

01

Présentation

Les nouvelles technologies ont eu un impact direct sur le domaine de l'éducation. Grâce à l'utilisation d'appareils électroniques et d'outils tels que la ludification, les blogs et les médias sociaux, les enseignants optimisent non seulement la préparation de leurs cours, mais augmentent également l'efficacité de l'apprentissage des élèves. Par conséquent, il est essentiel pour les enseignants qui souhaitent s'acquitter avec succès de leurs tâches dans la salle de classe de disposer de connaissances approfondies et de compétences numériques. Face à cette situation, TECH a conçu ce diplôme qui permettra aux étudiants d'approfondir l'utilisation des jeux et des contenus multimédias en tant que mécanismes d'enseignement. De plus, il le fera en combinant le meilleur enseignement théorique 100% en ligne avec un séjour pratique de 3 semaines dans un environnement d'enseignement prestigieux.



“

Grâce à ce Mastère Hybride, vous intégrerez la Gamification ou les méthodologies pédagogiques audiovisuelles dans votre pratique d'enseignement pour enrichir l'apprentissage de vos étudiants"

Les ordinateurs, les tablettes ou les téléphones portables sont de plus en plus présents dans les salles de classe, car ils permettent un apprentissage dynamique et engageant pour les élèves. Grâce à ces outils, les enseignants sont en mesure d'aider les élèves à assimiler des concepts clés plus efficacement qu'en utilisant des méthodes plus traditionnelles telles que des livres ou des exercices écrits. Par ailleurs, les enseignants peuvent également utiliser ces appareils pour coordonner leurs cours ou effectuer des tâches d'évaluation plus facilement et plus rapidement. Par conséquent, il est essentiel pour les enseignants qui souhaitent adapter leur pratique d'enseignement aux besoins du XXI^e siècle d'avoir une connaissance approfondie des nouvelles technologies éducatives et des compétences de pointe dans leur utilisation.

Pour cette raison, TECH a décidé de concevoir ce Mastère Hybride, qui permet aux étudiants de se plonger dans les technologies éducatives les plus pertinentes afin d'enrichir leur performance professionnelle. Tout au long de cet itinéraire académique, vous explorerez l'utilisation des réseaux sociaux et des blogs en tant qu'outils d'enseignement ou apprendrez à intégrer la Gamification en tant que méthodologie d'enseignement actif dans la salle de classe. Vous explorerez également le processus de mise en œuvre de *Flipped Classroom* dans l'environnement éducatif et apprendrez à utiliser les applications Google et Apple qui simplifient de nombreuses tâches routinières pour les enseignants.

Tout cet apprentissage se déroulera dans un mode 100% en ligne, ce qui permettra aux étudiants de gérer leur propre temps d'étude afin d'optimiser pleinement leur enseignement. De plus, ils auront à leur disposition du matériel pédagogique sous forme de vidéos, de résumés interactifs ou de lectures, et pourront choisir ceux qui conviennent le mieux à leurs préférences académiques.

Après avoir terminé leur formation théorique, les étudiants profiteront d'un séjour de trois semaines dans un environnement universitaire de premier ordre. Accompagnés durant cette expérience par leur tuteur et intégrés dans une équipe pédagogique de haut niveau, ils auront l'occasion de mettre en pratique toutes les connaissances acquises durant ce diplôme.

Ce **Mastère Hybride en Technologies Éducatives et Compétences Numériques** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché.

Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Développement de plus de 100 études de cas présentées par des professionnels spécialisés dans l'utilisation des TIC dans le monde de l'enseignement
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique avec lequel elles sont conçues fournit des informations essentielles sur les disciplines indispensables à la pratique professionnelle
- ♦ Approfondissement des méthodologies d'apprentissage numérique
- ♦ Identification des réseaux sociaux et des blogs comme stratégie didactique
- ♦ Connaissance du système innovant *Flipped Classroom* et des protocoles pour sa mise en œuvre dans la salle de classe
- ♦ Utilisation des outils pédagogiques de Google et d'Apple
- ♦ Tout cela sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ♦ En outre, vous pourrez effectuer un stage dans l'une des meilleures entreprises au monde



Grâce à cette qualification, vous serez en mesure d'utiliser des outils numériques pour gérer vos emplois du temps ou évaluer les élèves"

“

Se spécialiser dans l'utilisation des technologies éducatives aux côtés d'experts ayant une grande expérience professionnelle dans le domaine"

Dans cette proposition de Mastère, de nature professionnalisante et de modalité d'apprentissage hybride, le programme vise à mettre à jour les enseignants qui sont préoccupés par l'adaptation de leur pratique à un environnement de plus en plus numérisé. Les contenus sont basés sur les dernières preuves scientifiques et sont orientés de manière didactique pour intégrer les connaissances théoriques dans la pratique de l'enseignement, et les éléments théoriques-pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront la prise de décision dans la gestion des patients.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, ils permettront au professionnel de l'enseignement d'apprendre de manière située et contextuelle, c'est-à-dire dans un environnement simulé qui fournira un apprentissage immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles. La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel vous devrez essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Avec ce Mastère Hybride, vous apprendrez les tenants et les aboutissants de la mise en œuvre d'une Flipped Classroom.

Apprenez à votre rythme et sans limites pédagogiques grâce à la méthode Relearning proposée par TECH Université Technologique.



02

Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

Dans la grande majorité des domaines professionnels, la théorie seule ne suffit pas à assurer un développement professionnel complet. Dans le domaine de l'éducation, il est tout aussi important de connaître les nouvelles technologies disponibles que de gérer les mécanismes permettant de les mettre en œuvre et de les utiliser en classe. C'est pourquoi TECH a créé une qualification révolutionnaire, qui combine un excellent apprentissage théorique avec un séjour pratique de trois semaines dans un environnement éducatif prestigieux. Grâce à cela, l'étudiant disposera d'une série de connaissances et de compétences qui lui garantiront une place de choix dans le monde de l'enseignement.





“

TECH Université Technologique vous donne l'opportunité de combiner votre excellente formation théorique avec un séjour pratique de 120 heures dans un environnement éducatif de haut niveau"

1. Connaître les dernières technologies éducatives disponibles

L'éducation a connu une évolution notable ces dernières années grâce à l'émergence d'outils tels que les réseaux sociaux, les blogs ou les nouvelles technologies, qui facilitent les tâches d'enseignement et assurent une plus grande efficacité dans l'apprentissage pour les étudiants. En raison de cela, TECH a créé ce Mastère Hybride, qui permettra aux étudiants de se familiariser avec les technologies éducatives les plus pointues.

2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Dans sa phase théorique, l'étudiant bénéficiera de l'enseignement des meilleurs experts en TIC dans l'Éducation, qui ont été chargés de créer les contenus didactiques du programme. De même, dans la phase pratique, l'étudiant sera guidé par un tuteur désigné spécialement pour lui, qui veillera à ce qu'il acquière les meilleures compétences professionnelles.

3. Entrer dans des environnements professionnels de premier ordre

TECH choisit soigneusement les entreprises dans lesquelles l'étudiant pourra effectuer le stage de ce Mastère Hybride. Ainsi, ils pourront développer leurs fonctions dans des environnements éducatifs de premier ordre, en s'intégrant dans une excellente équipe de travail qui leur permettra d'acquérir des compétences très demandées dans l'environnement professionnel actuel.





4. Combiner la meilleure théorie avec la pratique la plus avancée

Dans le panorama académique, il y a une abondance de programmes qui offrent une charge théorique excessive sans aucune possibilité d'application dans le travail quotidien réel. C'est pourquoi TECH a décidé de créer une approche pédagogique innovante, qui combine un excellent enseignement avec un séjour de trois semaines dans une entreprise, afin de garantir un apprentissage efficace et totalement utile.

5. Élargir les frontières de la connaissance

TECH offre la possibilité d'effectuer les stages de ce Mastère Hybride dans de grands centres éducatifs internationaux. De cette manière, l'enseignant pourra apprendre aux côtés de professionnels qui ont développé leurs fonctions éducatives dans des centres de premier ordre. Une opportunité unique que seule TECH, la plus grande université numérique au monde, peut offrir.

“

*Vous serez en immersion totale
dans le centre de votre choix”*

03

Objectifs

La conception de ce Mastère Hybride a été réalisée avec l'intention d'offrir aux étudiants les connaissances et les compétences les plus utiles concernant l'utilisation des nouvelles technologies éducatives. Grâce à ce programme, vous explorerez l'utilisation des réseaux sociaux, de la gamification ou des outils Apple et Google dans la salle de classe, enrichissant ainsi vos compétences professionnelles. Votre apprentissage sera également garanti par la réalisation des objectifs généraux et spécifiques suivants.



“

Améliorez vos connaissances et vos compétences professionnelles dans l'utilisation des TIC en classe”

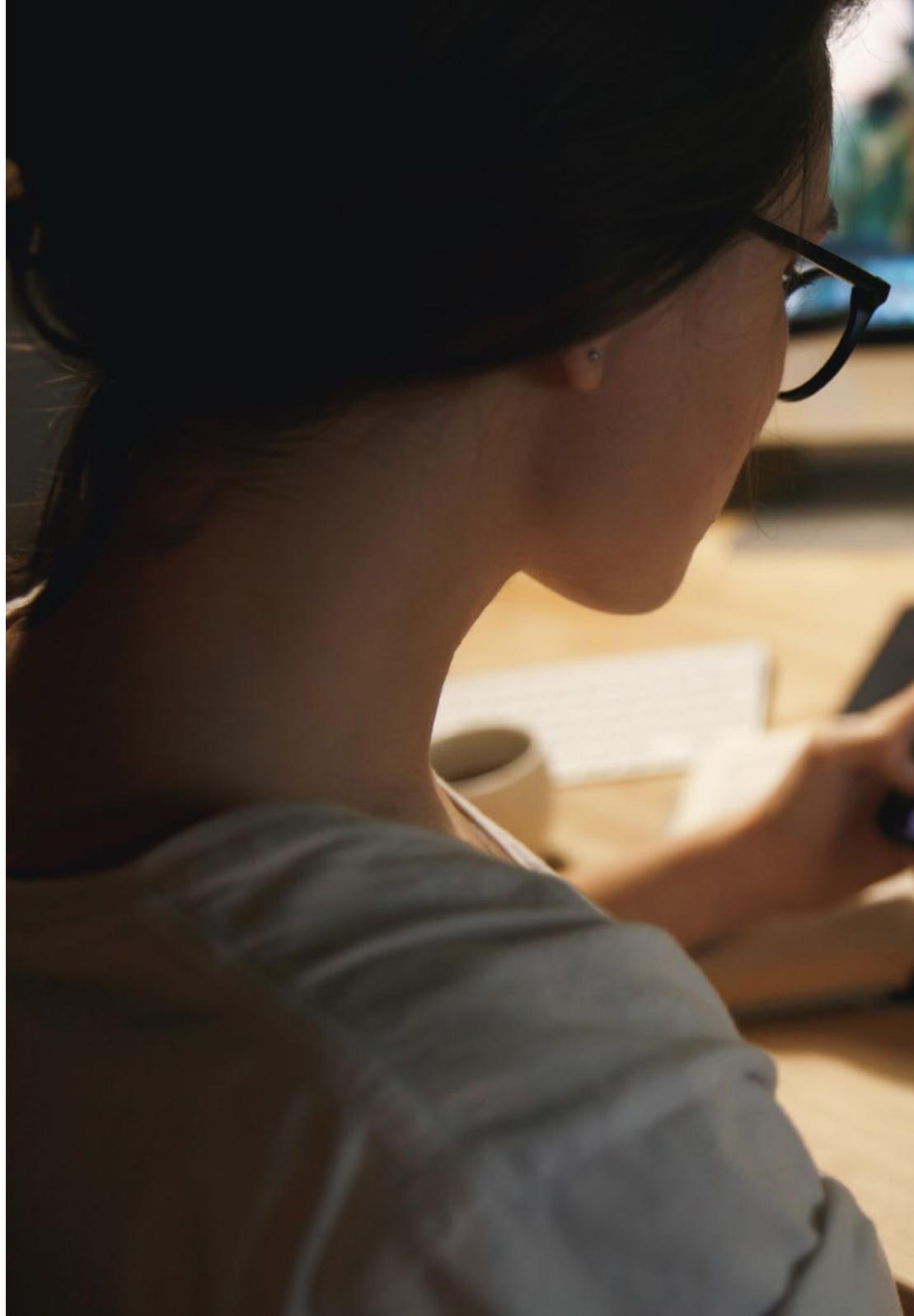


Objectif général

- L'objectif principal de ce Mastère Hybride est de permettre aux enseignants d'acquérir des connaissances approfondies et d'excellentes compétences dans l'utilisation des TIC en classe de manière théorique et pratique. Ainsi, vous combinerez un enseignement 100% en ligne avec un séjour pratique de 3 semaines dans un centre éducatif de premier ordre, où vous pourrez appliquer tout ce que vous avez appris dans un environnement de travail réel

“

En seulement 12 mois d'enseignement théorique et 3 semaines d'enseignement pratique, vous deviendrez un enseignant adapté aux besoins actuels du secteur de l'éducation"





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes de l'Apprentissage Numérique

- ♦ Différencier l'apprentissage formel et informel
- ♦ Distinguer l'apprentissage implicite de l'apprentissage non formel
- ♦ Décrire les processus de mémoire et d'attention dans l'apprentissage
- ♦ Différencier l'apprentissage actif et passif
- ♦ Comprendre le rôle de l'école traditionnelle dans l'apprentissage
- ♦ Explication de l'utilisation de la technologie dans les loisirs chez les apprenants
- ♦ Identifier l'utilisation des technologies éducatives par les apprenants
- ♦ Définir les caractéristiques de la technologie éducative
- ♦ Décrire les avantages et les inconvénients de la technologie éducative
- ♦ Expliquer les caractéristiques du *Blended Learning*
- ♦ Définir les avantages et les inconvénients du *Blended Learning* par rapport à l'enseignement traditionnel

Module 2. Incursion de la technologie dans la télévision

- ♦ Expliquer les particularités de l'École 4.0
- ♦ Différencier les immigrants numériques et les natifs numériques
- ♦ Expliquer l'importance des compétences numériques chez les enseignants
- ♦ Distinguer les caractéristiques qui définissent l'apprentissage à distance
- ♦ Découvrir les avantages et les inconvénients de l'enseignement à distance par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Évaluer l'importance des environnements d'apprentissage virtuels comme canaux d'enseignement à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe

Module 3. Identité Numérique et *Branding* Numérique

- ♦ Classifier les caractéristiques de l'apprentissage en ligne
- ♦ Expliquer les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Décrire les nouvelles tendances de la communication numérique
- ♦ Définir les nouvelles perspectives d'enseignement, de formation et d'emploi dans l'environnement numérique

Module 4. Réseaux Sociaux et Blogs dans l'Enseignement

- ♦ Décrire l'évolution de Facebook, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Expliquer l'évolution de Twitter, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Apprenez en profondeur l'évolution de LinkedIn, comment créer et gérer un profil, comment utiliser LinkedIn comme moteur de recherche et comment l'utiliser comme outil d'enseignement
- ♦ Élucider l'évolution de YouTube, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Expliquer l'évolution d'Instagram, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Lister les différents formats numériques pour la création de contenu sur les différents Réseaux Sociaux
- ♦ Définir les utilisations que les Réseaux Sociaux offrent aux enseignants
- ♦ Apprenez en profondeur comment gérer une crise de communication sur les Réseaux Sociaux
- ♦ Décrire les différentes astuces qui permettront d'être plus efficace sur les Réseaux Sociaux



Module 5. Innovation Technologique en Éducation

- ♦ Distinguer les réseaux mobiles et le wifi
- ♦ Classification des appareils mobiles: *Tablettes* et smartphones
- ♦ Découvrez l'étendue de l'utilisation de *Tablettes* en classe
- ♦ Découvrez le tableau blanc électronique
- ♦ Comprendre la gestion informatisée des apprenants
- ♦ Expliquer les cours et le tutorat en ligne

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- ♦ Établir le *Sleep Texting*
- ♦ Découvrir la Nomophobie
- ♦ Identifier le syndrome FOMO
- ♦ Comprendre la dépendance technologique
- ♦ Connaître les nouvelles pathologies liées aux technologies

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de *Flipped Classroom*?

- ♦ Connaître les principales Applications pour développer une *Flipped Classroom* et des stratégies de gamification, et apprécier ces méthodologies émergentes en tant qu'outils d'amélioration de l'apprentissage
- ♦ Définir les principes de la *Flipped Classroom*
- ♦ Décrire l'importance du nouveau rôle de l'enseignant dans la classe
- ♦ Expliquer le rôle des élèves et des familles dans le modèle de *la Flipped Classroom*
- ♦ Découvrir les avantages de la *Flipped Classroom* grâce à la diversité de la classe
- ♦ Identifier les différences entre l'enseignement traditionnel et la *Flipped Classroom*
- ♦ Vérifier le lien entre le modèle de *Flipped Classroom* et la taxonomie de Bloom

Module 8. L'environnement Apple dans l'éducation

- ♦ Reconnaître tous les facteurs critiques propres à l'environnement d'Apple dans le développement de notre modèle d'intégration
- ♦ Identifier et estimer les possibilités pédagogiques des applications propriétaires d'Apple pour la gestion, la création de contenu et l'évaluation

Module 9. Google G Suite pour l'éducation

- ♦ Décrire et apprendre les outils fournis par cette plateforme
- ♦ Visualisation des cours en direct
- ♦ Interaction par le biais de chats entre les enseignants et les étudiants pour résoudre les problèmes et les doutes

Module 10. Plateforme de Gestion de Centres, Alexia

- ♦ Pour connaître les différents types de plateformes de gestion
- ♦ Apprendre les caractéristiques communes offertes par les plateformes de gestion de centres
- ♦ Identifier les difficultés technologiques chez les adultes
- ♦ Présenter les outils d'évaluation de la mise en œuvre technologique
- ♦ Distinguer les coûts et les avantages de la mise en œuvre technologique

Module 11. Travail de fin de Master

- ♦ Effectuer une recherche et une analyse approfondies sur les Technologies Éducatives et les Compétences Numériques
- ♦ Appliquer les connaissances théoriques et les compétences acquises au cours du master pour traiter différents problèmes et situations pertinents pour le domaine d'étude
- ♦ Présenter de manière claire et convaincante les résultats et les conclusions du travail effectué, en utilisant les outils et les formats appropriés pour communiquer efficacement les résultats à des publics spécialisés

04

Compétences

Après avoir passé les examens du Mastère Hybride en Technologies Éducatives et Compétences Numériques, les enseignants disposeront d'une série de compétences qui leur permettront d'intégrer les TIC en classe, contribuant ainsi à optimiser et à dynamiser le processus d'apprentissage de leurs élèves.





“

Soyez en mesure d'intégrer correctement les nouvelles technologies dans vos cours grâce à ce Mastère Hybride"



Compétences générales

- ♦ Comprendre les connaissances de la technologie éducative et les compétences numériques qui offrent une possibilité d'entrée ou de développement professionnel dans ce domaine
- ♦ Appliquer les connaissances acquises de manière pratique, avec une bonne base théorique, afin de résoudre les problèmes qui se posent dans l'environnement de travail, en s'adaptant aux nouveaux défis liés au domaine d'étude
- ♦ Intégrer les connaissances acquises dans le cadre du Mastère aux connaissances antérieures, ainsi que réfléchir aux implications de la pratique professionnelle, en y appliquant des valeurs personnelles, améliorant ainsi la qualité du service offert
- ♦ Transmettre les connaissances théoriques et pratiques acquises à des publics de spécialistes et de non-spécialistes de manière claire et sans ambiguïté





Compétences spécifiques

- ♦ Classifier les caractéristiques de l'apprentissage direct et indirect
- ♦ Appliquer les différents outils de création de contenu, de gestion et d'analyse des réseaux sociaux
- ♦ Expliquer comment les réseaux sociaux sont apparus et quels changements ils ont entraînés dans le domaine de l'éducation
- ♦ Expliquer la métacognition et l'intelligence dans l'apprentissage
- ♦ Expliquer la différence entre un réseau professionnel pédagogique et un réseau personnel, ainsi que les différents éléments clés à suivre dans chacun d'eux
- ♦ Utiliser le langage de programmation d'Apple et apprécier l'importance croissante de ce type d'alphabétisation numérique
- ♦ Appliquer les clés de base pour analyser les données fournies par les réseaux sociaux afin de prendre des décisions sur le contenu à diffuser
- ♦ Pratiquer la conversation numérique et les éléments clés qui la définissent
- ♦ Expliquer les règles de base pour une utilisation correcte et efficace des profils sur les réseaux sociaux
- ♦ Appliquer les critères techno-pédagogiques pour le choix des différents appareils comme outils de gestion, d'enseignement et d'apprentissage
- ♦ Identifier les éléments et outils clés de l'analyse préalable à l'intégration de la technologie dans la classe
- ♦ Savoir comment appliquer les lignes directrices qui doivent guider la conception du modèle d'intégration

05

Direction de la formation

Dans le but d'offrir des programmes académiques du plus haut niveau, ce diplôme est dirigé et enseigné par d'excellents experts en matière d'intégration des TIC dans l'environnement éducatif. Tous ces professionnels, qui ont développé leurs fonctions dans différentes institutions académiques, sont responsables de l'élaboration du matériel pédagogique du Mastère Hybride. Par conséquent, les connaissances qu'ils transmettront à leurs étudiants seront pleinement applicables dans le domaine pédagogique.



“

Spécialisez-vous dans les Technologies Éducatives et les Compétences Numériques avec des experts de premier plan dans l'application des TIC dans l'environnement académique"

Direction



M. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ PDG et Fondateur de Club de Talentos
- ♦ PDG de Persatrace, Agence de Marketing en Ligne
- ♦ Directeur de Développement Commercial à Alenda Golf
- ♦ Directeur du Centre d'études PI
- ♦ Directeur du Département Ingénierie des Applications Web chez Brilogic
- ♦ Planificateur Web dans le Groupe Ibergest
- ♦ Programmeur Logiciel/Web chez Reebok Espagne
- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ Master en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Master en Hautes Capacités et Éducation Inclusive
- ♦ Master en Commerce Électronique
- ♦ Spécialiste des Dernières Technologies Appliquées à l'Enseignement, au Marketing Digital, au Développement d'Applications Web et aux Entreprises Internet



Professeurs

M. Víctor M. De la Fuente Montero

- ♦ Professeur d'Enseignement Secondaire Technique et Professionnel
- ♦ Créateur de contenu numérique au Centre d'Excellence pour le Développement et l'Innovation
- ♦ Licence en Géographie et en Histoire de l'Université de La Laguna
- ♦ Certificat Professionnel en Enseignement de la Formation Professionnelle pour l'Emploi
- ♦ Certificat en e-Learning à Fauca
- ♦ Compétences Numériques Avancées à Fauca

M. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Enseignant Spécialisé en Education Physique en Ecole Primaire
- ♦ Professeur d'École Primaire au Colegio Padre Dehon Novelda (Espagne)
- ♦ Créateur de l'App Flipped Primary
- ♦ Enseignant collaborateur à Ineverycrea
- ♦ Ambassadeur de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach Edpuzzle
- ♦ Enseignant avec une Spécialisation en Education Physique de l'Université d'Alicante
- ♦ Certificat en Flipped Classroom, Niveau I Flipped Learning et Niveau I Formateur en Flipped Learning
- ♦ Candidat au Top 100 Mondial des Enseignants de Flipped Learning

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psychologue et Rédacteur Expert en Neurosciences
- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire Ouverte en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Vulgarisateur scientifique
- ♦ Doctorat en Psychologie
- ♦ Licence en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide (Séville)
- ♦ Certificat en Méthodologie Éducative Université La Salle
- ♦ Certificat Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie UNED, Université Nationale d'Enseignement à Distance, Espagne
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Certificat en Gestion de Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T.
- ♦ Formateur de Formateurs Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie

M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Chef du Département de Langue Espagnole et Sciences Humaines
- ♦ Professeur de Langue et Littérature Espagnoles
- ♦ Licence en Philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Éducation et TIC, Spécialisé en e-Learning Université Oberta de Catalogne





M. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologue Expert en Identité Numérique
- ♦ Professeur de Design Graphique, Marketing Digital et Réseaux Sociaux à Ecole Arte Granada
- ♦ Professeur associé dans le Cycle Supérieur de Marketing et Publicité au Centre International de Formation Reina Isabel
- ♦ Enseignant à Terceto Comunicación
- ♦ Social Media à Making Known, Communication Stratégique
- ♦ Social Media et Psychologue à l'Association StopHaters
- ♦ Social Media à l'agence HENDRIX
- ♦ Social Media Manager à Doctor Trece
- ♦ Enseignant en Réseaux Sociaux pour les Entreprises à la Chambre de Commerce de Grenade
- ♦ Enseignant en Identité Numérique et Responsable des Réseaux Sociaux au sein d'une Agence de Communication
- ♦ Professeur à l'Aula Salud
- ♦ Licence en Psychologie à l'Université de Grenade
- ♦ Master en Réseaux Sociaux, Community Manager et Communication d'Entreprise de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Psychologie Clinique de l'Adulte, Psychologie Clinique du Centre de Psychologie Aaron Beck

06

Plan d'étude

Le programme de ce diplôme est composé de 10 excellents modules qui permettront aux étudiants d'approfondir les aspects les plus pertinents de l'apprentissage numérique. Ils apprendront en profondeur l'utilisation des réseaux sociaux, des blogs et des jeux en classe grâce à du matériel pédagogique complet disponible dans des formats tels que des lectures, des vidéos et des résumés interactifs. Cette approche, associée à une méthodologie 100% en ligne, garantit aux étudiants un enseignement adapté à leurs besoins personnels et éducatifs.





“

Optimisez votre apprentissage en étudiant à travers des formats innovants tels que la vidéo explicative ou le résumé interactif”

Module 1. Principes de l'apprentissage numérique

- 1.1. Définition de l'apprentissage
- 1.2. Processus psychologiques impliqués dans l'apprentissage
- 1.3. Types d'apprentissage
- 1.4. Le contexte dans l'apprentissage
- 1.5. Compétences technologiques des enseignants
- 1.6. Compétences technologiques des élèves
- 1.7. L'enseignement traditionnel avec la technologie éducative
- 1.8. Enseignement à distance
- 1.9. *Blended Learning*
- 1.10. E-learning

Module 2. Incursion de la technologie dans la télévision

- 2.1. La technologie dans l'éducation
- 2.2. Internet dans les écoles
- 2.3. Dispositifs pour les enseignants et les apprenants
- 2.4. Adaptation du matériel et des coûts scolaires
- 2.5. Gestion technologique des élèves
- 2.6. Tutorat en ligne
- 2.7. Les parents en tant que migrants numériques
- 2.8. Utilisation responsable des nouvelles technologies
- 2.9. Dépendances et pathologies
- 2.10. *Cyberbullying*

Module 3. Identité Numérique et *Branding* Numérique

- 3.1. Identité Numérique
- 3.2. Blogs
- 3.3. Rôles dans l'Identité Numérique
- 3.4. *Branding*
- 3.5. Comment se positionner dans l'enseignement Numérique?
- 3.6. Réputation en ligne
- 3.7. Communication digitale
- 3.8. Outil de communication
- 3.9. Communication entre enseignants et étudiants

Module 4. Les réseaux sociaux et Blogs dans l'enseignement

- 4.1. Réseaux Sociaux
- 4.2. Facebook
- 4.3. Twitter
- 4.4. LinkedIn
- 4.5. Youtube
- 4.6. Instagram
- 4.7. Contenu multimédia
- 4.8. Blogs et gestion des médias sociaux
- 4.9. Outils de l'analyse
- 4.10. Communication et Réputation

Module 5. Innovation Technologique en Éducation

- 5.1. Avantages et inconvénients de l'utilisation technologies en éducation
- 5.2. Neurotechnologie éducative
- 5.3. Programmation dans le domaine de l'éducation
- 5.4. Introduction à la *Flipped Classroom*
- 5.5. Introduction à la Gamification
- 5.6. Introduction à la Robotique
- 5.7. Conseils et exemples d'utilisation en classe
- 5.8. Introduction à la Réalité Augmentée
- 5.9. Comment développer vos propres applications de RA?
- 5.10. *Samsung Virtual School Suitcase*

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- 6.1. Histoire, définition et concepts
- 6.2. Éléments
- 6.3. Mécanique
- 6.4. Outils Numériques
- 6.5. Gamification et *Serious Games*
- 6.6. Catalogue des jeux commerciaux
- 6.7. Jeux vidéo et APPS
- 6.8. Conception de la Gamification
- 6.9. Conception de jeux
- 6.10. Cas pratiques

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de *Flipped Classroom*?

- 7.1. Le modèle *Flipped Classroom*
- 7.2. Le nouveau rôle de l'enseignant dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.3. Le rôle des étudiants dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.4. Implication des familles dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.5. Différences entre le modèle traditionnel et le modèle *Flipped Classroom*
- 7.6. Personnalisation de l'enseignement
- 7.7. L'attention portée à la diversité dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.8. Avantages du modèle *Flipped Classroom*
- 7.9. La relation entre la Taxonomie de Bloom et le modèle *Flipped Classroom*

Module 8. L'environnement Apple dans l'éducation

- 8.1. Les dispositifs mobiles dans l'éducation
- 8.2. Pourquoi choisir un iPad pour la classe?
- 8.3. De quoi mon centre a-t-il besoin?
- 8.4. Concevoir notre propre modèle
- 8.5. L'écosystème éducatif d'Apple
- 8.6. Autres facteurs de développement critiques
- 8.7. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
- 8.8. La carte pour découvrir des trésors
- 8.9. Apple et les méthodologies émergentes
- 8.10. Tout le monde peut programmer

Module 9. Google G Suite pour l'éducation

- 9.1. Histoire de Google
- 9.2. Google et l'éducation
- 9.3. Application Google
- 9.4. Introduction à G Suite for Education
- 9.5. Procédures de candidature dans votre école
- 9.6. Configuration du console
- 9.7. Définition des autorisations
- 9.8. Google Classroom pour les enseignants et les élèves
- 9.9. Utilisations typiques en classe et conseils
- 9.10. Google Chromebook

Module 10. Plateforme de gestion du centre, Alexia

- 10.1. Introduction aux cadres de gestion
- 10.2. Caractéristiques communes des plateformes de gestion
- 10.3. Utilisations typiques des plateformes de gestion
- 10.4. Présentation d'Alexia
- 10.5. Paramétrage d'Alexia
- 10.6. Permissions dans Alexia
- 10.7. L'agenda d'Alexia
- 10.8. Formation pour les enseignants
- 10.9. Formation pour les élèves et les parents
- 10.10. Formation pour les employés de l'administration

Module 11. Travail de fin de Master

Enrichissez vos connaissances dans ce domaine grâce à un programme d'études conçu par les meilleurs experts dans l'application des TIC à l'éducation"

07

Stage Pratique

Une fois que vous avez terminé la phase d'enseignement en ligne, ce Mastère Hybride comprend une période de stage dans une entreprise leader du secteur de l'éducation. Au cours de cette phase, vous rejoindrez une équipe de haut niveau et acquerez une série de compétences qui vous permettront d'exceller dans la profession d'enseignant.



“

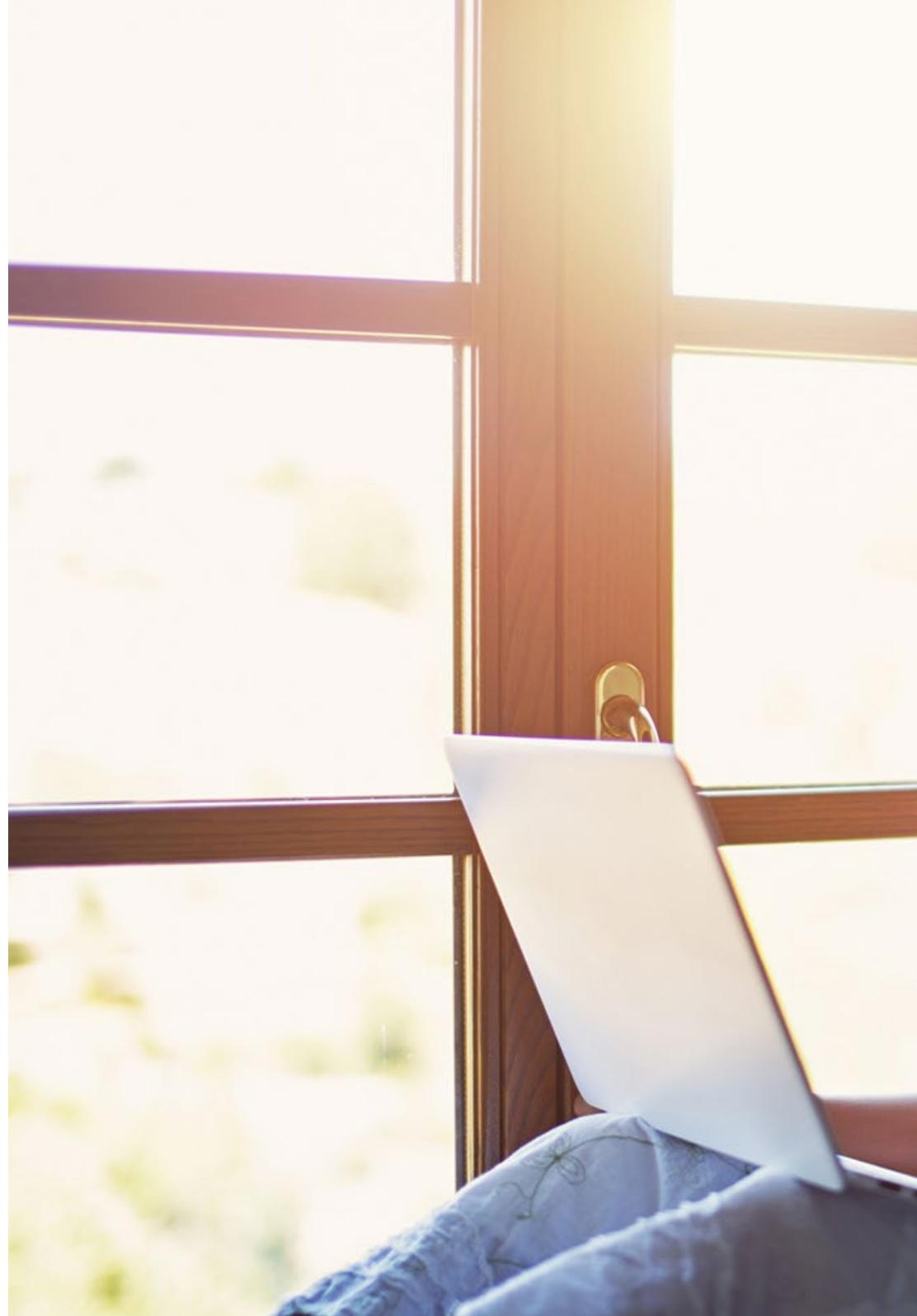
*Complétez votre formation théorique
par une phase pratique de 3 semaines”*

Le stage du Mastère Hybride en Technologies Éducatives et Compétences Numériques se déroule sur 3 semaines dans des entreprises leaders dans le domaine de l'éducation, du lundi au vendredi, avec des journées de travail de 8 heures sous la direction d'un tuteur assistant. Tout au long de ce séjour, l'étudiant sera en mesure d'utiliser les nouvelles technologies comme mécanisme d'enseignement à des élèves de différents âges, se positionnant ainsi en tant qu'enseignant de pointe.

Dans cette phase pratique, les activités visent à perfectionner et à développer les compétences nécessaires à l'utilisation des TIC dans l'environnement éducatif. Ainsi, vous augmenterez vos compétences dans l'utilisation des blogs, des réseaux sociaux, des jeux ou des outils Google Classroom en classe, en contribuant efficacement à l'apprentissage des plus jeunes élèves.

Il s'agit donc d'une excellente occasion d'apprendre par la pratique professionnelle dans des centres et des établissements d'enseignement de pointe, où l'utilisation des nouvelles technologies en tant que moyen d'enseignement est à l'ordre du jour. Ce stage permet donc à l'enseignant d'acquérir une série de compétences qui le positionneront en tant qu'enseignant adapté aux défis les plus actuels de l'enseignement.

La partie pratique sera réalisée avec la participation active de l'étudiant qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et des autres stagiaires qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique de l'enseignement (apprendre à être et apprendre à se comporter).





Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation, et leur mise en œuvre dépendra de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes:

Module	Activité pratique
Réseaux sociaux, blogs et outils multimédias dans l'Éducation	Concevoir des cours basés sur l'utilisation d'applications telles que YouTube, Twitter ou Facebook pour favoriser l'acquisition de connaissances et de compétences chez l'élève
	Créer un blog pédagogique pour partager des ressources et des expériences d'apprentissage avec les élèves
	Réaliser des tutoriels vidéo pour expliquer un concept ou un sujet, en utilisant des plateformes d'édition multimédia de haut niveau
Gamification et innovation dans l'éducation	Enseigner à une classe en utilisant des jeux ludiques qui contribuent à améliorer les compétences des étudiants dans différentes matières
	Réaliser des expériences d'apprentissage immersives en classe en utilisant la Réalité Virtuelle
	Construire un projet de robotique éducative à l'aide de <i>Kits</i> disponibles sur le marché
Google et Apple en classe	Concevoir des activités permettant aux élèves de travailler sur le contenu didactique à l'aide d'iPads
	Créer des activités permettant aux élèves de travailler avec le contenu didactique à l'aide d'iPads
	Gérer le calendrier de livraison du plan de cours avec Google G Suite for Education
Flipped Classroom	Réaliser un projet de <i>Flipped Classroom</i> , où les étudiants peuvent accéder au contenu avant qu'il ne soit enseigné en classe
	Développer des activités avec les familles afin qu'elles comprennent les avantages de cette méthodologie pour les jeunes
	Adapter l'enseignement aux besoins de chaque élève, en tenant compte de ses besoins d'apprentissage particuliers et de son rythme d'étude

Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de Formation Pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance Responsabilité Civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Formation Pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



Conditions générales pour la formation pratique

Les conditions générales de la Convention de Stage pour le programme sont les suivantes:

1. TUTEUR: Pendant le Mastère Hybride, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

2. DURÉE: Le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

3. ABSENCE: En cas de non présentation à la date de début du Mastère Hybride, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique du contrat. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

4. CERTIFICATION: Les étudiants qui achèvent avec succès le Mastère Hybride recevront un certificat accréditant le séjour pratique dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: le Mastère Hybride ne constituera en aucun cas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. PRÉREQUIS: Certains centres peuvent être amenés à exiger des références académiques pour suivre le Mastère Hybride. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: Le Mastère Hybride n'inclut aucun autre élément non mentionné dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

08

Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

TECH, qui s'engage à garantir un séjour pratique de premier ordre à ses étudiants, a sélectionné un excellent groupe d'entreprises pour profiter de cette expérience professionnelle. De plus, les centres seront situés dans des lieux géographiques différents, afin que les étudiants puissent choisir la destination qui convient le mieux à leur situation personnelle et à leurs besoins.



“

Effectuez votre stage dans une entreprise leader dans le domaine de l'éducation et développez au maximum vos compétences professionnelles"



Les étudiants pourront suivre la partie pratique de ce Mastère Hybride dans les centres suivants:



Éducation

Match Mode

Pays Espagne Ville Barcelone

Adresse: Avenida Diagonal 696 (08034) Barcelona

Seule plateforme spécialisée dans la mode pour le recrutement de freelances spécialisés dans ce secteur

Formations pratiques connexes:

- Gestion de la Communication en Mode et Luxe
- Direction d'Entreprises de Communication



Éducation

Vithas Salud Arturo Soria

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse: C. de Arturo Soria, 103, 28043 Madrid

Groupe leader dans le secteur de la santé en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Mise à jour en Anesthésiologie et Réanimation
- Soins Infirmiers en Soins Intensifs



Éducation

Colegio EDUCARE Valdefuentes

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse: C. de Ana de Austria, 6, 28050 Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio EDUCARE Torrevilano

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse: Calle Embalse de Navacerrada, 9. 28031 Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio EDUCARE Peñalvento

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse: Doctor Torres Feded, 2, 28770 Colmenar Viejo, Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio EDUCARE Peñalar

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse: Avd. Dehesa, 89. 28250 Torreldones – Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio EDUCARE Parque

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse: Calle Piamonte, 19 Urbanización Parquelagos. 28420 La Navata – Galapagar. Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio EDUCARE Antamira

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse: Calle Los Cuadros, 2 · Miramadrid 28860 Paracuellos de Jarama. Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio EDUCARE Montesclaros

Pays Ville
Espagne Madrid

Adresse: Avenida de los Plantíos,
s/n. 28412 Cerceda – Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio EDUCARE Antanes School

Pays Ville
Espagne Madrid

Adresse: Calle Parla, 4B 28914
Leganés – Madrid

Groupe pédagogique axé sur l'éducation personnalisée, au prestige reconnu en Espagne

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio Santa María La Blanca

Pays Ville
Espagne Madrid

Adresse: C. del Monasterio de Oseira,
17B, 28049 Madrid

Centre éducatif bilingue spécialisé dans l'innovation pédagogique

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio Brains Las Palmas

Pays Ville
Espagne Las Palmas

Adresse: Paseo de Tomás Morales, 111,
35004 Las Palmas de Gran Canaria

L'École Brains est un établissement d'enseignement privé, leader en éducation internationale

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Colegio Brains Telde

Pays Espagne Ville Las Palmas

Adresse: Camino Angostura, 2, 35213 La Pardilla, Las Palmas

L'École Brains est un établissement d'enseignement privé, leader en éducation internationale

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Col·legi Sant Miquel

Pays Espagne Ville Barcelone

Adresse: Rosselló 175, 08036 Barcelona

Col·legi Sant Miquel, une école privée subventionnée spécialisée dans l'innovation pédagogique

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Centro Escolar San Francisco

Pays Espagne Ville Barcelone

Adresse: C/ Treball, 213 08020 – Barcelona

Le Centre Scolaire San Francisco promeut l'utilisation des nouvelles technologies, l'apprentissage des langues étrangères et l'éducation

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Escola Àgora

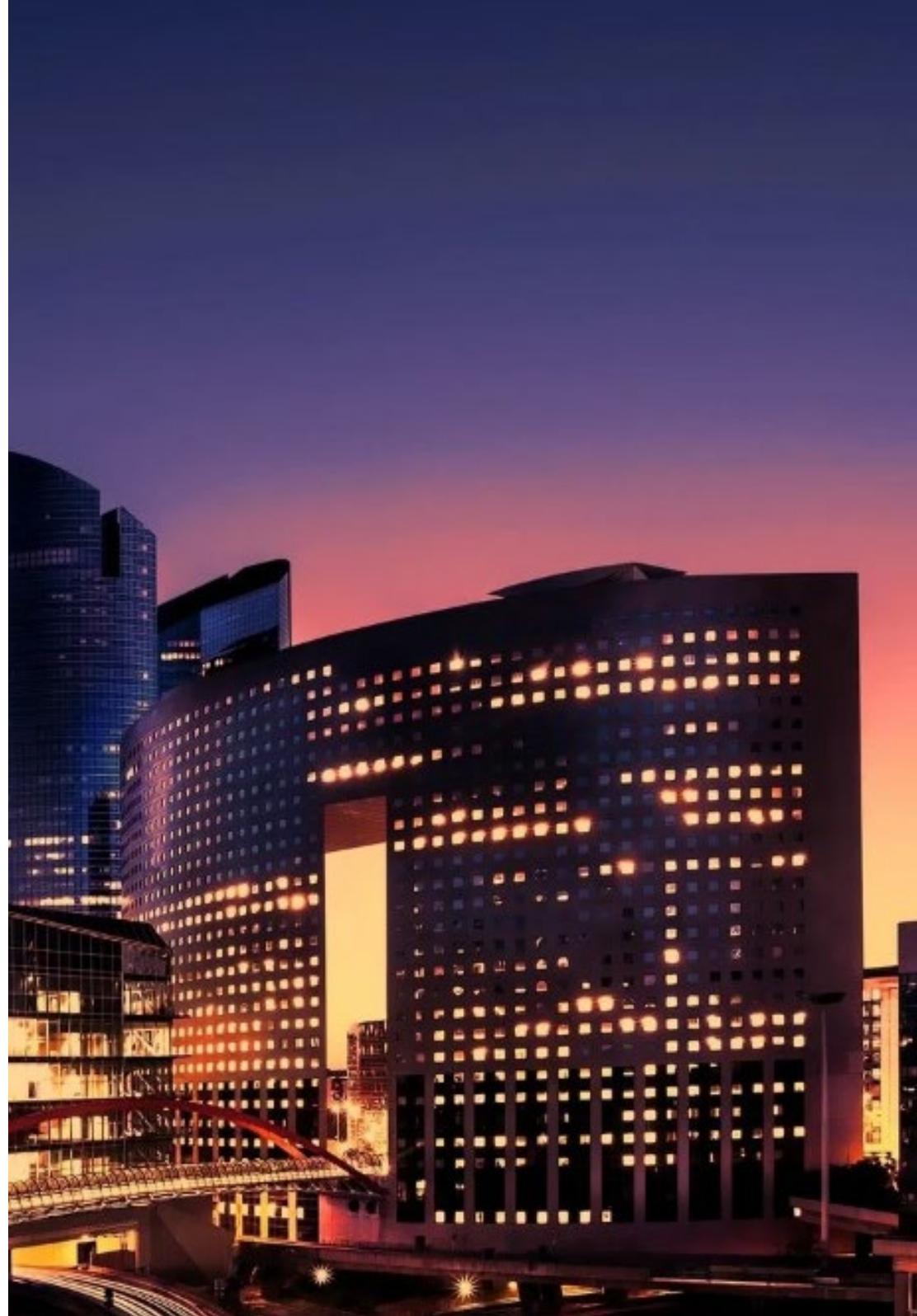
Pays Espagne Ville Barcelone

Adresse: Carrer del Marne, 2, 08042 Barcelona

École Maternelle et Primaire à Nou Barris

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques





Éducation

La Salle Gràcia

Pays Ville
Espagne Barcelone

Adresse: Plaça del Nord, 14 08024 Barcelona

Un projet éducatif à part entière

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Instituto Ruso Pushkin

Pays Ville
Espagne Madrid

Adresse: C. de Galileo, 26, 28015 Madrid

L'Institut Russe Pouchkine est une institution créée à partir de la Fondation Alexandre Pouchkine

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación Madrid

Pays Ville
Espagne Madrid

Adresse: C. Chozas de la Sierra, 1, 28002 Madrid

ESLA Formation, Académie et Agence de Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación Gandía

Pays Ville
Espagne Valence

Adresse: C/ Cardenal Cisneros, 44, 46701 Gandia, Valencia

ESLA Formation, Académie et Agence de Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación Coslada

Pays Ville
Espagne Madrid

Adresse: Pl. del Mar Egeo, 14, Local 1, 28821 Coslada, Madrid

ESLA Formation, Académie et Agence de Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación Zamora

Pays Ville
Espagne Zamora

Adresse: Calle de Sta. Elena, 9, 11, 49007 Zamora

ESLA Formation, Académie et Agence de Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación Toro

Pays Ville
Espagne Zamora

Adresse: C. San Isidro, 6, 49800
Toro, Zamora

ESLA Formation, Académie et Agence de
Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación Benavente

Pays Ville
Espagne Zamora

Adresse: Av. el Ferial, 11, 49600
Benavente, Zamora

ESLA Formation, Académie et Agence de
Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación Salamanca

Pays Ville
Espagne Salamanca

Adresse: Calle del Dr. Gómez Ulla,
40, 37003 Salamanca

ESLA Formation, Académie et Agence de
Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Éducation

Esla Formación León

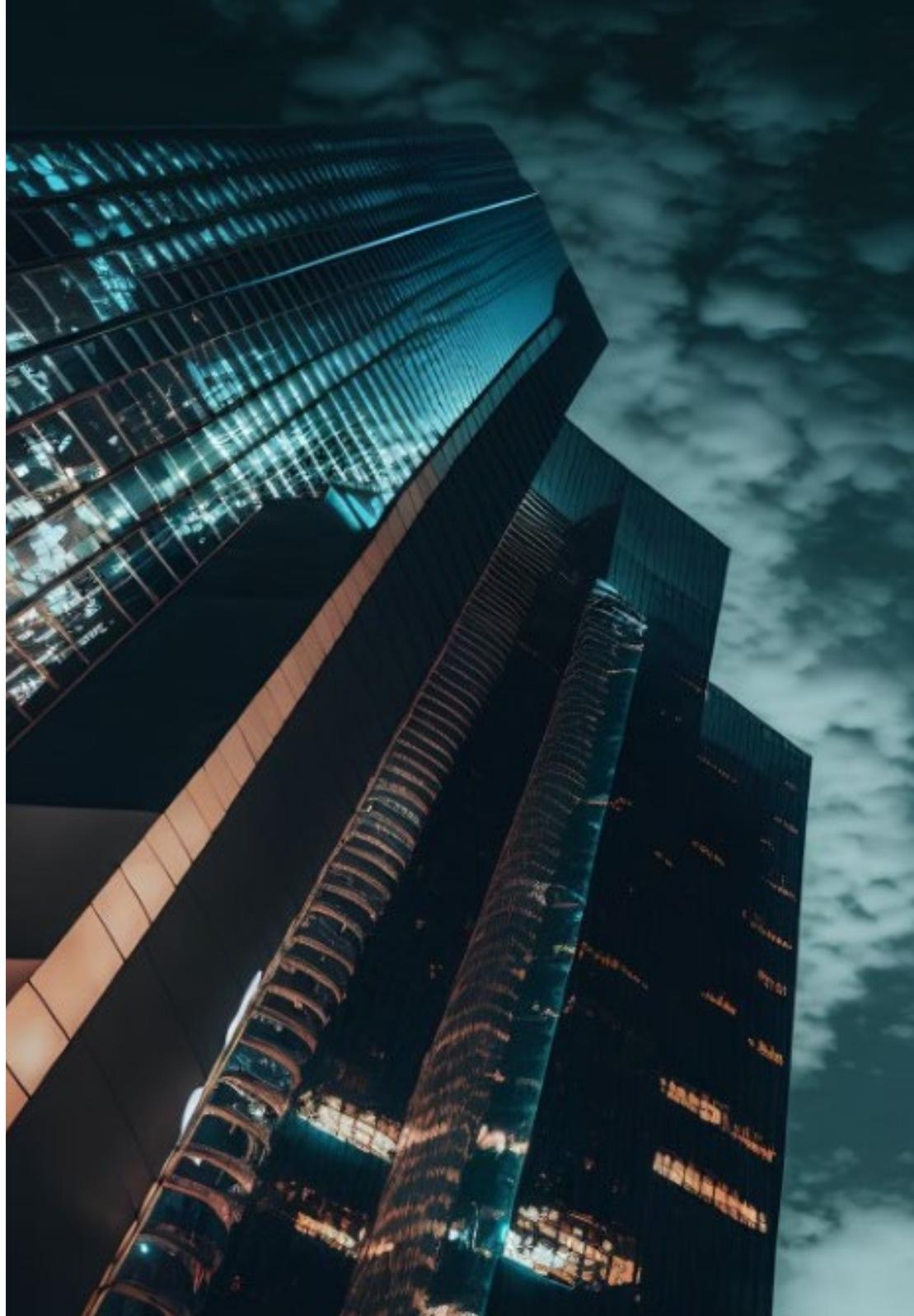
Pays Ville
Espagne León

Adresse: C. de Astorga, 13, 24009 León

ESLA Formation, Académie et Agence de
Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques





Esla Formación Ávila

Pays
Espagne

Ville
Ávila

Adresse: Av. de Madrid, 28, Bajo, 05001 Ávila

ESLA Formation, Académie et Agence de Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Esla Formación Valladolid

Pays
Espagne

Ville
Valladolid

Adresse: C. del Arzobispo Marcelo González, 19, 47007 Valladolid

ESLA Formation, Académie et Agence de Placement

Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques



Esla Formación Central

Pays
Espagne

Ville
Zamora

Adresse: C. Pablo Morillo, 25, 49013 Zamora

ESLA Formation, Académie et Agence de Placement

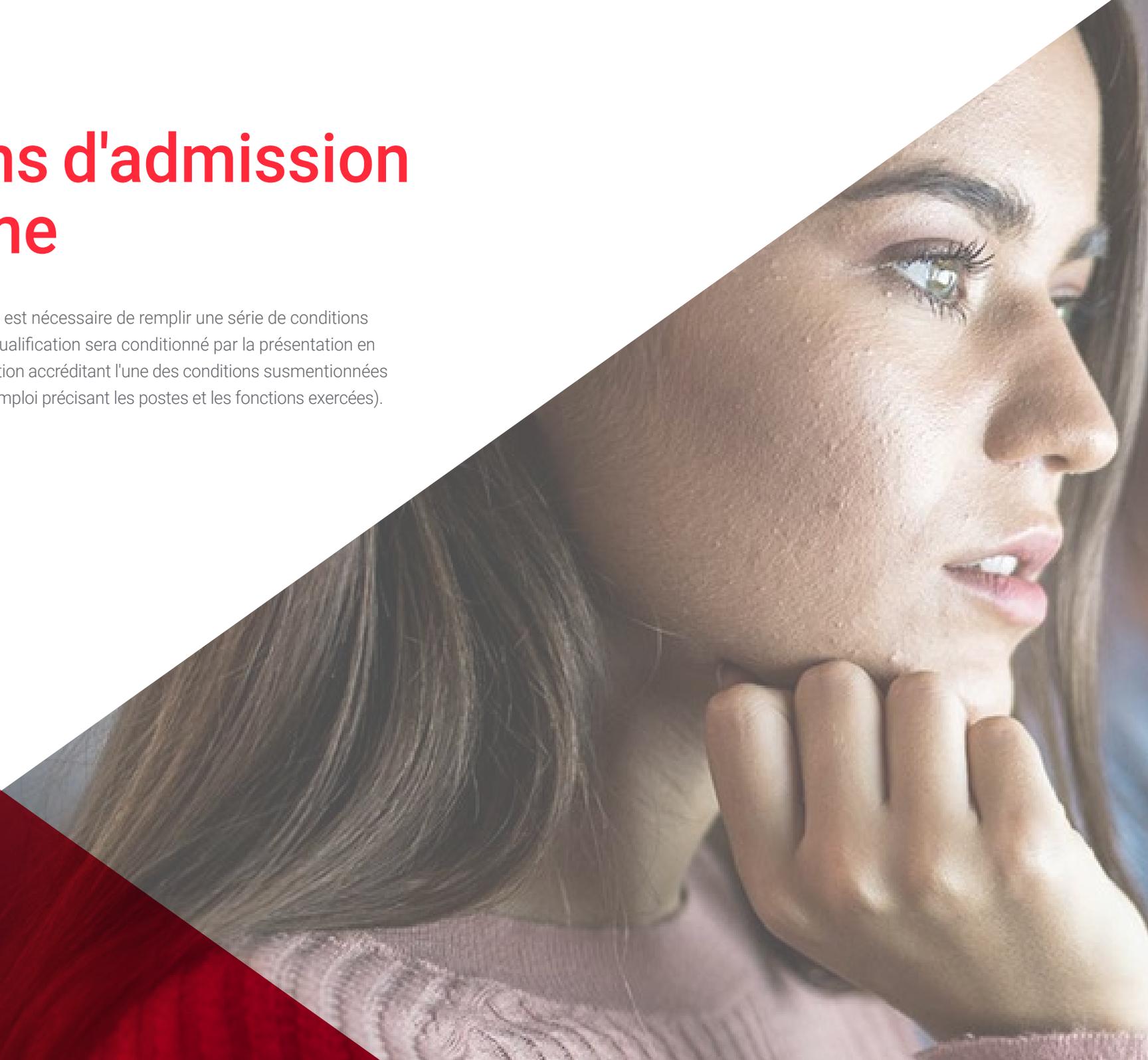
Formations pratiques connexes:

- Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- Technologie Éducative et Compétences Numériques

09

Conditions d'admission au diplôme

Pour accéder à cette qualification, il est nécessaire de remplir une série de conditions d'accès. De même, l'accès à cette qualification sera conditionné par la présentation en temps et en forme de la documentation accréditant l'une des conditions susmentionnées (diplôme universitaire ou rapport d'emploi précisant les postes et les fonctions exercées).



“

Vous pourrez accéder à ce Mastère Hybride si vous êtes titulaire d'une licence ou équivalent"

Les conditions d'admission à cette Mastère Hybride sont les suivantes:

1. Être titulaire d'une licence ou d'un diplôme équivalent.
2. Avoir 3 ans d'expérience professionnelle dans des postes ou des compétences de niveau licence ou équivalent.

“

TECH vous facilite la tâche en vous offrant un diplôme auquel vous pouvez accéder facilement et qui jettera les bases de votre croissance professionnelle”





*Vous pourrez également accéder
au titre en faisant valoir 3 ans
d'expérience professionnelle dans
des fonctions ou des compétences
de niveau licence ou équivalent.*

10

Validation des crédits

La philosophie de TECH est d'offrir des programmes de qualité supérieure qui sont valables dans différentes instances. C'est pourquoi, pour ce Mastère Hybride, TECH offre la possibilité d'obtenir la validation de la formation et de l'expérience professionnelle par le biais d'un programme de validation de crédits. Cette reconnaissance nécessite le dépôt d'une demande auprès du secrétariat, à laquelle doit être joint le programme étudié, ainsi que toute la documentation nécessaire pour vérifier et accréditer le développement des compétences et des résultats d'apprentissage prévus (guides d'enseignement, rapports de diplôme, programmes académiques, etc.)

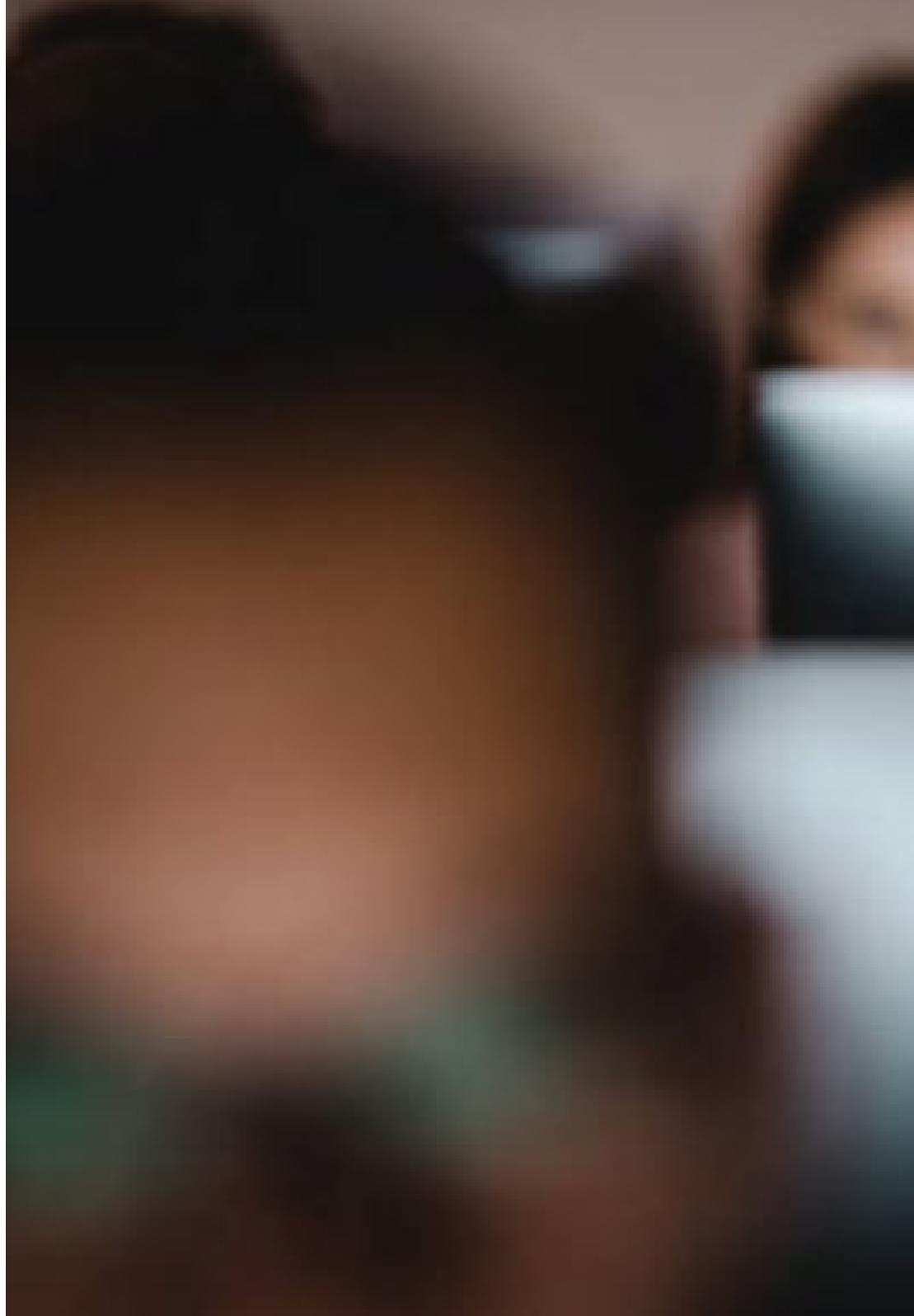


“

Un programme avec Reconnaissance de Crédits dans différents domaines. Inscrivez-vous dès maintenant!”

Les conditions de reconnaissance du crédit sont les suivantes:

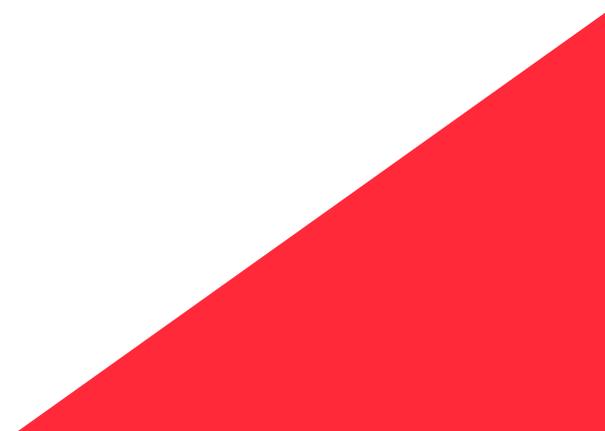
1. Validation des "stages externes" (12 ECTS): pour une expérience professionnelle accréditée dans les compétences associées au diplôme, d'une durée minimale de 12 mois.
2. Jusqu'à 20 ECTS du programme: pour les programmes suivis dans le cadre du programme TECH, sous la certification " Cualificam ", qui seront inclus en tant que "supplément au diplôme".
3. Jusqu'à 20 ECTS du programme: pour les matières et les programmes associés à l'AEEN, avec la certification "Cualificam", dont les compétences et les objectifs coïncident avec ceux du programme.
4. Jusqu'à 18 ECTS du programme (à l'exclusion du projet final de master): pour les Masters Universitaires, officiels ou propres, et les Business Schools et Postgraduate Centres accrédités (AMBA, EQUIS, AACB, etc.), dont les compétences et les objectifs coïncident avec ceux du programme.





“

Vous pourrez obtenir une Reconnaissance de Crédit à la fois pour les stages externes et pour les matières du programme”



11

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le ***New England Journal of Medicine***.





“

Découvrez Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.



C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.

“

Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



Relearning Methodology

TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés.

Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.



Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH online. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Techniques et procédures éducateurs en vidéo

TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



Résumés interactifs

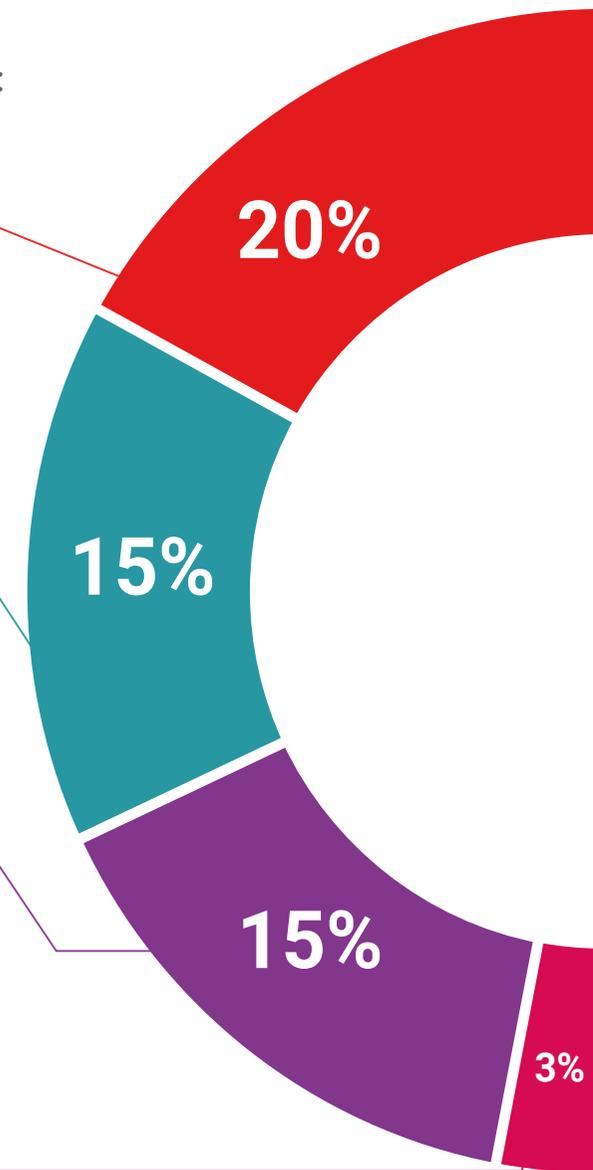
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

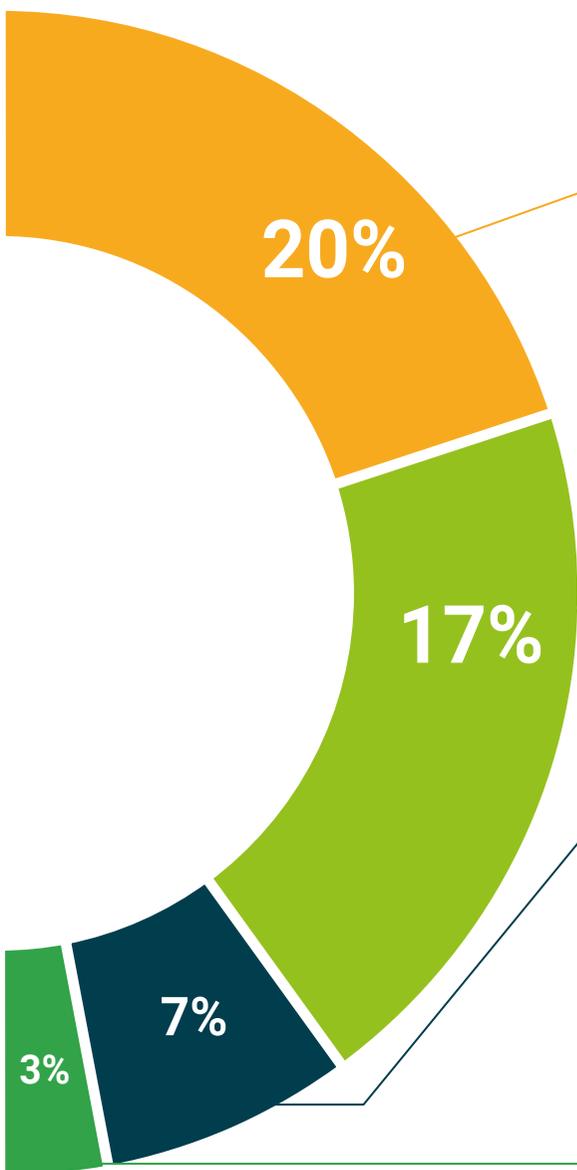
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Analyses de cas menées et développées par des experts

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



12 Diplôme

Le diplôme de Mastère Hybride en Technologies Éducatives et Compétences Numériques garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Hybride délivré par TECH Université Technologique.



“

Complétez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ni à vous soucier des formalités administratives"

Le diplôme de **Mastère Hybride en Technologies Éducatives et Compétences Numériques** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal avec accusé de réception le diplôme de **Mastère Hybride**, qui accrédiitera la réussite des évaluations et l'acquisition des compétences du programme.

En complément du diplôme, vous pourrez obtenir un certificat de qualification, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devrez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

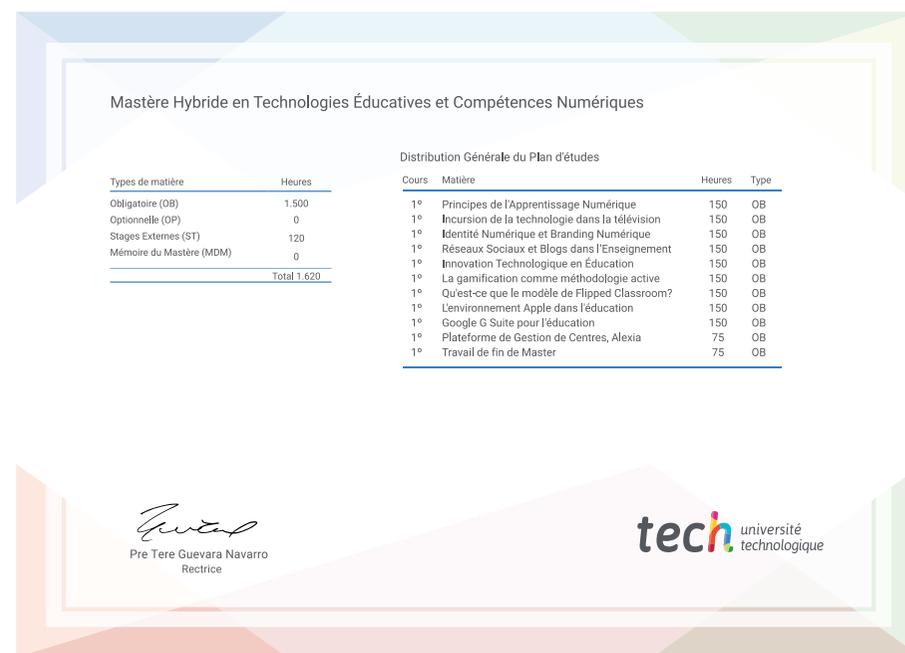
Titre: **Mastère Hybride en Technologies Éducatives et Compétences Numériques**

Modalité: **Hybride (En ligne + Stage Pratique)**

Durée: **12 mois**

Diplôme: **TECH Université Technologique**

N.º d'heures officielles: **1620 h.**



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Mastère Hybride

**Technologies Éducatives et
Compétences Numériques**

Modalité: Hybride (En ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1620 h.

Mastère Hybride

Technologies Éducatives et Compétences Numériques